Nama : Adam Zidan Septa Permana

Kelas : 3IA07

NPM : 50417085

Mata Kuliah : Desain Pemodelan Grafik #

BAB 1

Sejarah dan evolusi desain grafis

Desain grafis adalah seni dalam berkomunikasi menggunakan tulisan, ruang, dan gambar. Bidang ini merupakan bagian dari komunikasi visual. Ilmu desain grafis mencakup seni visual, tipografi, tata letak, dan desain interaksi.

Pada tahun , Henry Cole menjadi salah seorang yang paling berpengaruh dalam pendidikan desain di Inggris, ia meyakinkan pemerintah tentang pentingnya desain dalam sebuah jurnal yang berjudul Journal of Design and Manufactures. Dia menyelenggarakan The Great Exhibition sebagai perayaan atas munculnya teknologi industri modern dan desain bergaya Victoria.

Dari tahun 1891 sampai 1896, Percetakan William Morris Kelmscott mempublikasikan buku karya desain grafis yang dibuat oleh gerakan Arts and Crafts , dan membuat buku dengan desain yang lebih bagus dan elegan untuk dijual kepada orang-orang kaya. Morris membuktikan adanya potensi pasar untuk produk-produk desain grafis. Morris juga mempelopori pemisahan desain grafis dari seni rupa. Karya –karya Morris dan karya dari pergerakan Private Press secara langsung mempengaruhi Art Nouveau, dan secara tidak langsung mempengaruhi perkembangan desain grafis pada awal abad ke 20.

Kata Desain Grafis pertama kali digunakan pada tahun 1922 di sebuah esai berjudul New Kind of Printing Calls for New Design yang ditulis oleh William Addison Dwiggins, seorang desainer buku Amerika.

(1398-1468)

penemuan teknologi mesin cetak tahun 1447, menyerupai desain Rhineland(Jerman) untuk menghasilkan anggur. merupakan penemuan revolusioner untuk memproduksi buku secara massal dan low cost.

(1851)The Great Exhibition - Diselenggarakan di taman Hyde London antara bulan Mei hingga Oktober 1851,pada saat Revolusi industri. Pameran besar ini menonjolkan budaya dan industri serta merayakan teknologi industri dan disain, dalam bangunan yang disebut dengan Istana Kristal yang dirancang oleh Joseph Paxton.

(1892)

Aristide Bruant, Toulouse-Lautrec

Pelukis post-Impressionist dan ilustrator art nouveau Prancis, Henri Toulouse-Lautrec melukiskan banyak sisi Paris pada abad ke sembilan belas dalam poster dan lukisan yang menyatakan sebuah simpati terhadap ras manusia.

(1910)

Modernisme - Symbol terkuat dari kejayan modernisme adalah mesin yang juga diartikan sebagai masa depan bagi para pengikutnya. Desain tanpa dekorasi lebih cocok dengan ´bahasa mesin´, sehingga karya-karya tradisi yang bersifat ornamental dan dekoratif dianggap tidak sesuai dengan ´estetika mesin´.

(1916)

Dadaisme - Dadaism membawa gagasan baru, arah dan bahan, tetapi dengan sedikit keseragaman. Prinsipnya adalah ketidakrasionalan yang disengaja, sifat yang sinis dan anarki, dan penolakan terhadap hukum keindahan.

(1916)

De Stijl - De Stijl adalah suatu seni dan pergerakan disain yang dikembangkan sebuah majalah dari nama yang sama ditemukan oleh Theo Van Doesburg. De Stijl menggunakan bentuk segi-empat kuat, menggunakan warna-warna dasar dan menggunakan komposisi asimetris

(1918)

Constructivism - Suatu pergerakan seni modern yang dimulai di Moscow pada tahun 1920, yang ditandai oleh penggunaan metoda industri untuk menciptakan object geometris. Constructivism Rusia berpengaruh pada pandangan moderen melalui penggunaan huruf sans-serif berwarna merah dan hitam diatur dalam blok asimetris.

(1919)

Bauhaus - dibuka pada tahun 1919 di bawah arahan arsitek terkenal Walter Gropius. Sampai akhirnya harus ditutup pada tahun 1933, Bauhaus memulai suatu pendekatan segar untuk mendisain mengikuti Perang Dunia Pertama, dengan suatu gaya yang dipusatkan pada fungsi bukannya hiasan.

(1928-1930)

Gill Sans - Tipograper Eric Gill belajar pada Edward Johnston dan memperhalus tipe huruf Underground ke dalam Gill Sans. Gill Sans adalah sebuah jenis huruf sans serif dengan proporsi klasik dan karakteristik geometris lemah gemulai yang memberinya suatu kemampuan beraneka ragam (great versatility).

(1931)

Harry Beck - Perancang grafis Harry Back (1903-1974) menciptakan peta bawah tanah London (London Underground Map) pada tahun 1931. Sebuah pekerjaan abstrak yang mengandung sedikit hubungan ke skala fisik. Beck memusatkan pada kebutuhan pengguna dari bagaimana cara sampai dari satu stasiun ke stasiun yang lain dan di mana harus berganti kereta.

(1950s)

International Style - didasarkan pada prinsip revolusioner tahun 1920an seperti De Stijl, Bauhaus dan Neue Typography, dan itu menjadi resmi pada tahun 1950an. Grid, prinsip matematika, sedikit dekorasi dan jenis huruf sans serif menjadi aturan sebagaimana tipografi ditingkatkan untuk lebih menunjukkan fungsi universal daripada ungkapan pribadi.

(1951)

Helvetica - Diciptakan oleh Max Miedinger seorang perancang dari Swiss, Helvetica adalah salah satu tipe huruf yang paling populer dan terkenal di dunia. Berpenampilan bersih, tanpa garis-garis tak masuk akal berdasarkan pada huruf Akzidenz-Grotesk. Pada awalnya disebut Hass Grostesk, nama tersebut diubah menjadi Helvetica pada tahun 1960. Helvetica keluarga mempunyai 34 model ketebalan dan Neue Helvetica mempunyai 51 model.

(1960)

Psychedelia and Pop Art - Kultur yang populer pada tahun 1960an seperti musik, seni, disain dan literatur menjadi lebih mudah diakses dan merefleksikan kehidupan sehari-hari. Dengan sengaja dan jelas, Pop Art berkembang sebagai sebuah reaksi perlawanan terhadap seni abstrak. Gambar dibawah adalah sebuah poster karya Milton Glaser yang menonjolkan gaya siluet Marcel Duchamp dikombinasikan dengan kaligrafi melingkar. Di cetak lebih dari 6 juta eksemplar.

(1984)

Émigré - Majalah disain grafis Amerika, Émigré adalah publikasi pertama untuk menggunakan komputer Macintosh, dan mempengaruhi perancang grafis untuk beralih ke desktop publishing (DTP). Majalah ini juga bertindak sebagai suatu forum untuk eksperimen tipografi.

Teknologi desain grafis

Pada saat ini perkembangan teknologi desain grafis sudah sangat maju dengan adanya peralatan dan media digital yang serba canggih. Sesorang tidak harus pandai dalam seni melukis untuk bisa membuat sebuahkarya desain grafis. Misalnya dengan media komputer, manusia bisa membuat sebuah hasil karya desain grafis dengan mudah dan sekaligus bisa langsung mencetaknya mulai dari ukuran yang paling kecil hingga super besar dengan mesin cetak yang canggih. Dengan berbagai software editor desain, juga semakin memudahkan manusia. Apalagi software dengan fasilitas drag and drop,

membuatnya lebih mudah untuk membuat sebuah desain. Perkembangan teknologi sudah tidak dapat dibendung lagi, alhasil tiap detik selalu ada perubahan-perubahan di bidang teknologi tersebut. Untuk setiap saat mengikuti perkembangannya, kita sangat sulit. Tapi setidaknya kita tahu bahwa teknologi peralatan-peralatan moder serba canggih sudah sangat berkembang pesat. Namun semua itu juga perlu di imbangi dengan SDM yang baik. Baik dalam membuat, menyampaikan, dan tujuan dari sebuah karya desain grafis.

Secara umum program desain grafis terdiri dari 2 macam, yaitu Berbasis vector, Berbasis bitmap (raster).

Software	Keterangan
CorelDraw	Berbasis Vektor
Freehand	Berbasis Vektor
Adobe Illustrator	Berbasis Vektor
Paint Berbasis	Raster (bitmap)
Adobe Photoshop	Raster (bitmap)
Gimp	Raster (bitmap)

Profesi desain grafis

1. Profesi Lulusan Desain: Ilustrator

Sesuai dengan namanya, illustrator bertugas untuk menjelaskan atau menyampaikan sebuah komunikasi/pesan dalam bentuk visual agar bisa menarik dan dimengerti audiens. Ilustrasi juga banyak bentuk dan mediumnya, contohnya iklan poster, desain majalah, cover buku atau novel, dan masih banyak lagi. Banyak illustrator yang juga bekerja secara independen, atau paruh waktu mengerjakan proyek-proyek dan tidak terikat sebagai pekerja full time sebuah perusahaan.

2. Profesi Lulusan Desain: Graphic Designer (Perancang Grafis)

Sebenarnya graphic designer tidak jauh berbeda dengan illustrator, bahkan di banyak perusahaan keduanya digabung menjadi satu. Umumnya, graphic designer banyak ditemui di perusahaan-perusahaan yang bergerak di industri kreatif, seperti brand/digital agency, media massa, dan masih banyak lagi. Tugas seorang graphic designer adalah memvisualisasikan komunikasi atau pesan dari perusahaan atau klien.

3. Profesi Lulusan Desain: Interior Designer (Perancang interior)

Pekerjaan bagi para lulusan desain interior, pastinya tidak jauh dari mendesain sebuah ruangan. Bukan cuma harus mendesain sebuah ruangan menjadi menarik dari sisi estetika, tapi para desainer interior juga harus bisa mendesain ruangan agar memiliki nilai fungsional dan sesuai dengan kebutuhan. Pekerjaan desain interior biasanya juga berkaitan erat dengan arsitek.

4. Profesi Lulusan Desain: Fashion Designer (Perancang Busana)

Buat Quipperian yang tertarik dengan bidang fashion, kesempatan menjadi seorang fashion designer terbuka lebar untuk kamu. Banyak banget desainer-desainer muda Indonesia yang bisa berprestasi dan menembus kancah internasional dan bisa jadi kamu akan menjadi yang selanjutnya.

Untuk menjadi seorang fashion designer, kamu bisa melanjutkan pendidikan di sekolah mode, tapi tidak menutup kemungkinan jika kamu ingin mengikuti kursus atau pelatihan khusus yang banyak diselenggarakan juga oleh sekolah fashion maupun tokoh-tokoh dalam bidang fashion.

5. Profesi Lulusan Desain: Art/Creative Director

Seorang art atau creative director biasanya membawahi beberapa bidang. Seorang art/creative director banyak ditemui di industri pertelevisian, periklanan, dan industri kreatif lainnya. Ia bertanggung jawab untuk mengarahkan sebuah tim yang terdiri dari

desainer grafis, penulis, videographer, fashion stylist, dan lain sebagainya yang berhubungan untuk membuat sebuah program, iklan, ataupun strategi pemasaran.

6. Profesi Lulusan Desain: Product Designer (Perancang Produk)

Pernahkah kamu melihat sebuah produk yang memiliki kemasan menarik dan unik? Atau bentuk serta desain yang lucu sehinga membuat kamu ingin membeli suatu barang? Nah, semua itu adalah hasil dari para product designer.

Tugas desainer produk bukan cuma mendesain sebuah produk sedemikian rupa hingga berguna untuk banyak orang, tapi juga bagaimana produk tersebut laku di pasaran dan memiliki nilai estetika. Product designer juga dituntut untuk selalu mengolah ide-ide baru yang belum ada dan beda dari sebelumnya.

7. Profesi Lulusan Desain: UI/UX Designer

Sekarang ini banyak banget perusahaan digital yang membuka layanannya lewat aplikasi atau web. Demi kenyamanan pelanggan, aplikasi atau web itu harus didesain dengan baik. Tak hanya dari segi estetikanya saja tetapi juga dari segi fungsi, interaksi, dan penggunaan. Karena itulah, seorang desainer user interface/user experience sangat dibutuhkan. Kamu bakal bekerja merancang sebuah aplikasi, menentukan di mana suatu tombol menu harus ditaruh, warna apa yang membuat nyaman pembaca, dan bagaimana alur kerja aplikasi saat digunakan oleh pengguna. Desainer UI/UX bakal dibutuhkan di perusahaan e-commerce.

8. Profesi Lulusan Desain: Game Desainer

Tentu kamu sering bermain games dong? Nah, game itu selalu banyak mengandung animasi. Entah itu berupa 2D atau 3D. Di sinilah potensi desainmu dibutuhkan. Sebuah game tak cuma perlu seorang programmer saja, tetapi juga desainer. Kamu bakal bekerja

merancang karakter games, membuat latar tempat games, hingga mendesain senjata yang akan dipakai pemain. Seru kan?!

9. Profesi Lulusan Desain: Komikus

Salah satu bidang pekerjaan menyenangkan yang juga bisa digeluti para lulusan desain adalah menjadi seorang komikus. Kalau kamu hobi menggambar, sekaligus punya ide-ide cerita menarik, jangan ragu untuk menuangkan kreativitasmu dalam bentuk komik. Siapa tahu komikmu bisa diminati banyak penggemar dan bisa dijual melalui online seperti webtoon atau bahkan dicetak dalam bentuk fisik.

10. Profesi Lulusan Desain: Animator

Animator adalah seniman yang menciptakan berbagai ragam gambar yang akan membentuk ilusi seolah-olah bergerak pada saat ditayangkan dengan cepat yang disebut dengan frame. Mereka adalah orang-orang di balik film-film box office yang menampilkan efek CGI (Computer-Generated Imagery) yang keren dan tampak seperti asli. Animator dapat bekerja dalam berbagai bidang seperti film, televisi, video game, dan Internet.

BAB 2-3

Elemen-elemen dasar desain grafis

1. Garis (Line)

Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (curve) atau lurus (straight). Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain.

2. Bentuk (Shape)

Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak (rectangle), lingkaran (circle), dan segitiga (triangle). Sementara pada kategori sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

2.1) Huruf (Character) : yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa verbal dengan bentuk visual langsung, seperti A, B, C, dsb.

2.2) Simbol (Symbol) : yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai simbol atau lambang untuk menggambarkan suatu bentuk benda nyata, misalnya gambar orang, bintang, matahari dalam bentuk sederhana (simbol), bukan dalam bentuk nyata (dengan detail).

2.3) Bentuk Nyata (Form) : bentuk ini betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu obyek. Seperti gambar manusia secara detil, hewan atau benda lainnya.

3. Tekstur (Texture)

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Yang pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, dan lain sebagainya.

4. Ruang (Space)

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya yang pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain. Sebagai contoh, tanpa ruang Anda tidak akan tahu mana kata dan mana kalimat atau paragraf. Tanpa ruang Anda tidak tahu mana yang harus dilihat terlebih dahulu, kapan harus membaca dan kapan harus berhenti sebentar. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (figure) dan latar belakang (background).

5. Ukuran (Size)

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (emphasis) pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

6. Warna (Color)

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas. Dalam prakteknya warna dibedakan menjadi dua: yaitu warna yang ditimbulkan karena sinar (Additive color/RGB) yang biasanya digunakan pada warna lampu, monitor, TV dan sebagainya, dan warna yang dibuat dengan unsur-unsur tinta atau cat (Substractive color/CMYK) yang biasanya digunakan dalam proses pencetakan gambar ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastik.

Prinsip-prinsip desain grafis

Kesederhanaan

Banyak pakar desain grafis menyarankan prinsip ini dalam pekerjaan desain. Hal ini sangat logis demi kepentingan kemudahan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan. Dalam penggunaan huruf sebuah berita misalnya. Huruf judul (headline), subjudul dan tubuh berita (body text) sebaiknya jangan menggunakan jenis font yang ornamental dan njilimet, seperti huruf blackletter yang sulit dibaca. Desainer grafis lazim juga menyebut prinsip ini sebagai KISS (Keep It Simple Stupid). Prinsip ini bisa diterapkan dengan penggunaan elemen ruang kosong (white space) dan tidak menggunakan terlalu banyak unsur-unsur aksesoris. Seperlunya saja.

Keseimbangan

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual. Prinsip keseimbangan ada dua, yaitu: keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal.

Keseimbangan formal memberikan kesan sempurna, resmi, kokoh, yakin dan bergengsi. Keseimbangan formal juga menyinggung mengenai konsistensi dalam penggunaan berbagai elemen desain. Semisal wana logo. Dalam desain kartu nama desain dibuat dengan full color (F/C). Tetapi dengan pertimbangan agar desain lebih variatif dan tidak membosankan, maka pada media desain yang berbeda Anda membuat logo tersebut dengan warna duotone. Nah, pada kondisi ini, gagasan variasi desain sebaiknya tidak diperlukan. Apa jadinya kalau logo tersebut adalah logo sebuah produk barang. Konsistensi juga sangat diperlukan sebagai kesan identitas yang melekat pada sebuah merek produk. Kita tidak mau konsumen sampai lupa pada produk yang dijual. Sedangkan keseimbangan informal bermanfaat menghasilkan kesan visual yang dinamis, bebas, lepas, pop, meninggalkan sikap kaku, dan posmodernis.

Kesatuan

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Contohnya adalah ilustrasi, garis dan teks diberi raster sehingga memberikan kesan kesatuan terhadap pesan yang dimaksud.

Penekanan (aksentuasi)

Penekanan dimaksudkan untuk menarik perhatian pembaca, sehingga ia mau melihat dan membaca bagian desain yang dimaksud. Kalau dalam konteks desain surat kabar ini bisa dilakukan dengan memberikan kotak raster atas sebuah berita. Hal ini akan mengesankan pentingnya berita itu untuk dibaca oleh pembaca. Atau juga membesarkan ukuran huruf pada judul berita, sehingga terlihat jauh berbeda dengan berita lainnya. Penekanan juga dilakukan melalui perulangan ukuran, serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif.

Irama (repetisi)

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama. Desain grafis mementingkan interval ruang atau kekosongan atau jarak antar obyek. Misalnya jarak antarkolom. Jarak antar teks dengan tepi kertas, jarak antar 10 foto di dalam satu halaman dan lain sebagainya.

Skala

Skala dalam Prinsip Desain Grafis dapat diartikan sebagai perubahan ukuran/size tanpa perubahan ukuran panjang lebar atau tinggi. Proporsi dalam prinsip desain grafis merupakan perubahan perbandingan antara panjang lebar atau tinggi sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.

Tipografi

Tipografi, seni cetak atau tata huruf adalah suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Dikenal pula seni rupa huruf (type design), yaitu karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama. Dalam seni rupa huruf, pengertian huruf sebagai lambang bunyi bisa diabaikan.

BAB 4

Proses Desain Grafis

Tahapan kinerja desain grafis biasanya dimulai dari adanya suatu kasus, kemudian permasalahan tersebut diidentifikasi, mengumpulkan data, menemukan ide dan

gagasan, sampai pada perancangan, pendayagunaan elemen desainm, layout, dan proses teknis. Hingga akhirnya tercipta karya desain grafis yang sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan.

Rumusan kerja desain grafis berorientasi pada pengumpulan data kemudian diolah sebagai bentuk rancangan dengan mendayagunakan elemen-elemen desain seperti garis, warna, bentuk dan sebagainya. Dengan berpegang pada kaidah dan prinsip desain seperti komposisi, harmony, balance, dan unity.

Bisa dibilang bahwa tugas utama dari seorang desainer grafis ialah menjadi pemecah masalah (problem solver) untuk kebutuhan komunikasi dalam bentuk visual. Mereka harus mampu membuat sebuah desain yang bisa memberikan dan menyampaikan informasi maupun pesan secara tepat sasaran, singkat padat dan jelas namun lebih menarik perhatian audiens.

Lalu untuk menghasilkan sebuah desain grafis yang baik, seorang desainer grafis harus memahami konsep dan strategi promosi dalam proses perancangan karya desain grafis. Konsep perancangan grafis meliputi 4W dan 2H, antara lain:

- What (positioning), apa yang ditawarkan dari produk atau pesan yang diiklankan, atau dijual sebagai apa.
- Who (segmen konsumen), siapa yang cocok di jadikan sasaran atau target pasar.
- How (kreativitas), bagaimana membujuk calon pembeli agar tertarik, menyukai, dan loyal.
- Where (media dan kegiatan), dimana saja daerah atau pasar yang perlu digarap, serta media dan kegiatan apa yang cocok untuk daerah pasar tersebut.
- When (penjadwalan), kapan kegiatan tersebut dilaksanakan dan akan memerlukan waktu berapa lama.
- How Much (anggaran), seberapa jauh intensitas kampanye atau berapa banyak dana yang tersedia untuk membiayai periklanan tersebut.

Menjadi seorang desainer grafis memang tidak mudah, karena tugas-tugas yang menyertai cenderung kompleks. Tuntutan desainer grafis yang paling utama adalah memiliki kemampuan mengidentifikasi, merancang, hingga akhirnya memilih simbol atau tanda yang sesuai dengan konteksnya. Karya desain grafis bukan karya bebas, dalam artian pada proses kelahirannya terjadi semacam dialog yang bermuara pada eksekusi desain grafis sesuai kebutuhan antara satu pihak dengan pihak lain sebagai usulan pemecahan masalah atau ide.

Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mengembangkan bentuk bahasa komunikasi visual berupa pesan untuk tujuan sosial atau komersial, dari individu atau kelompok yang ditujukan kepada individu atau kelompok lainnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Desain Komunikasi Visual adalah proses perancangan media komunikasi secara kreatif yang menitikberatkan pada prinsip – prinsip desain unsur – unsur visual.

Sebuah karya Desain Komunikasi Visual pada dasarnya adalah sebuah jawaban terhadap persoalan komunikasi. Karya tersebut bukan karya bebas, artinya dalam proses kelahirannya terdapat usaha untuk memecahkan masalah. Di dalam proses pemecahan masalah itulah dibutuhkan kreativitas.

Seiring perkembangan zaman, tidak semua karya desain komunikasi visual berupa karya cetak, melainkan juga meliputi karya – karya audio visual dan multimedia.

Implementasi

Sebenarnya implementasi desain grafis itu ada dimana-mana, bahkan disekitar kita dan juga sering kita lihat dan gunakan. Karena desain grafis memiliki beberapa fungsi.

- Signage

  Istilah umum untuk setiap jenis tampilah grafik dimaksudkan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain.
- Identitas perusahaan / branding

Berbagai kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh sebuah perusahaan dengan tujuan untuk membangun sebuah merk

- Kemasan

  Bagian terluar yang membungkus suatu produk dengan tujuan untuk melindungi produk akan tetapi di era ini sudah banyak kemasan yang kreatif.

- Spanduk

  Sebuah kain rentang yang berisi propaganda, slogan atau juga berita yang juga perlu diketahui oleh umum.

BAB 5

Proses berpikir secara detail untuk kasus pemodelan disain grafis yang diperlukan dalam kehidupan/lingkungan sehari-hari

Di jaman yang serba modern ini banyak sekali kebutuhan yang berkaitan dengan pemodelan desain grafis. Tentu saja hal ini sangat bermanfaat bagi pengguna atau penikmat dari pemodelan desain grafis ini. Diantara kebutuhan tersebut terdapat beberapa contoh nyata yang ada di kehidupan kita sehari – hari yaitu : Company Profile, Flyer, dan tayangan yang tersedia saat ini.

Pemecahan masalah/ kasus secara detail

Diantara contoh nyata dari sebuah pemodelan desain grafis yang bisa kita jumpai atau nikmati, terdapat beberapa kendala atau masalah yang ada selama proses pembuatan hingga proses implementasi. Cara pemecahan masalah tersebut dapat di gunakan dengan berbagai macam pemodelan desain grafis yang tersedia saat ini. Diharapkan dengan adanya berbagai macam pemodelan tersebut dapat membantu kita dalam menyelesaikan sebuah masalah yang terdapat dalam proses pembuatan sebuah karya desain grafis

BAB 6

Perangkat Lunak Desain Grafis

Adobe Indesign

Adobe Indesign adalah jenis software desain grafis yang berada dalam perangkat lunak destop publishing atau biasa dikenal dengan nama DTP. Adobe Indesign diproduksi oleh Adobe sistem yang bisa anda gunakan untuk membuat poster, brosur, majalah atau buku. Aplikasi ini banyak digunakan masyarakat luas untuk melakukan suatu desain dalam kehidupan sehari-hari.

Adobe Page Maker

Adobe Page Maker adalah perangkat lunak aplikasi pengolah data yang digunakan untuk mendesain layout buku, cover majalah atau makalah. Aplikasi ini juga bisa digunakan untuk mendesain koran dan biasa digunakan untuk keperluan undangan, kartu nama, kartu ucapan dan kop surat.

Adobe Frame Maker

Software Desain Grafis jenis Adobe Frame Maker adalah perangkat lunak yang menggunakan tampilan XML untuk native penulis konten tekstur. Berpaduan dengan PDF yang memiliki konten out-off-the-box integrasi CMS. Aplikasi ini memiliki sistem pempublikasian dengan menggunakan saluran, format dan layanan HTML5 yang menggunakan penerbit server 10 atau Adobe teknis komunikasi Site 4. Aplikasi ini biasa menyimpan data dalam bentuk PDF, HTML, WEbhelp dan Adobe Air.

Macromedia Freehand

Macromedia Freehand adalah jenis aplikasi software desain grafis yang digunakan untuk melakukan editing gambar berbasis vector. Software ini bisa digunakan oleh para designer untuk melakukan editing logo baik kelompok ataupun perusahaann. Namun software ini juga bisa digunakan untuk melakukan editing pada brosur, kartu nama, undangan dan beberapa kebutuhan lain.

Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah software desain grafis yang secara khusus dirancang untuk memanipulasi objek atau gambar yang akan digunakan dalam suatu kepentingan. Aplikasi software desain grafis ini biasa digunakan oleh para photographer untuk mengedit hasil foto agar terlihat lebih hidup dan nyata. Adobe Photoshop adalah produk terbaik yang pernah dikeluarkan oleh Adobe Systems. Anda dapat membuat desain poster, spanduk, logo, dan kebutuhan lainnya dengan Adobe Photoshop.

Photo Shine

Photo shine adalah jenis aplikasi foto software desain grafis yang biasa digunakan untuk mengabungkan beberapa foto dalam satu frame. Dalam aplikasi ini berbagai macam bingkai juga ditawarkan agar anda bisa memilih bingkai yang anda suka. File penyimpanan foto biasa menggunakan JPG agar gambar mudah disimpan dan dibuka dalam kondisi apapun. Ada beberapa referensi printer cetak foto yang handal untuk Anda gunakan di era sekarang ini.

Photo Scape

Sama hal nya dengan PhotoShine dan PhotoCollage, Photo Scape adalah Software Desain Grafis yang mendukung anda melakukan editing 2 foto atau lebih. Photo Scape memiliki fitur seperti viewer, efek gambar (sephia, black and white), emoji, tambahan tulisan dan masih bayak fiture yang ada dalam aplikasi Phote Scape. Ada pula fitur untuk membuat animasi gerak dengan menggabungkan minimal 2 layer gambar untuk berganti dengan hitungan detik.

Picture Manager

Meskipun manager namun kemampuan yang dimiliki tidak hanya untuk mengolah gambar. Secara khusus fitu ini memiliki nama lengkap Microsoft Office Picture Manager merupakan software desain grafis yang memiliki instalasi Microsoft Office didalamnya. Fitur yang ada di dalamnya juga beraneka ragam seperti brightness dan contrast, re-color, menghilangkan efek red-eye pada Photo, hingga resize compressing mengubah ukuran Photo.

ACDSee

Picture Manager adalah aplikasi software desain grafis yang memiliki kesamaan dengan Microsoft Office Picture Manager. Namun software ini memiliki berbagai macam tambahan fitur yang digunakan untuk kebutuhan professional desiner seperti fitur manejemen Photo Manager.

Berbagai macam software desain grafis dan Fungsinya bisa anda pelajari seperti yang sudah disebutkan diatas. Selain mempelajari anda juga disarankan untuk melakukan praktek secara langsung pada sesuai dengan imajinasi yang anda miliki. Jelek ataupun bagus karya yang anda hasilkan itu adalah karya anda sendiri.

BAB 7

Konsep resolusi layar pada perangkat bergerak

1. Resolusi HD (720p)

   HD adalah singkatan dari High Definition. HD berarti pixelnya 1280 x 720. Sesimpel itu. Berapapun ukuran layarnya, kalau resolusinya 1280 x 720 ia akan disebut HD.

   Mungkin anda sudah menduga, semakin besar layarnya semakin jelek dong gambarnya karena densitas pixelnya kecil? Benar. Oleh karena itu, tidak semata mata layarnya HD lalu dibilang bagus. HD di layar 5 inci akan tampak lebih bagus dibanding HD di layar 10 inci (ukuran layar adalah jarak diagonal terjauh).

   Sebagai contoh, layar 4.3 inci memiliki densitas 342 ppi, sementara di layar 4.7 inci densitasnya akan turun ke 312 ppi, padahal sama sama layar HD.

   Menurut Apple, 300 ppi adalah titik enak alias titik kenikmatan untuk mata. Karena di densitas itu mata manusia mulai sulit membedakan pixel secara individual.

2. Resolusi Full HD (1080p)

   Full HD adalah kelanjutannya dan sekarang sudah menjadi standar resolusi layar di pasaran. Full HD adalah 1920 x 1080 pixel. Tapi sama saja, densitas pixel akan tergantung pada ukuran layar (inci).

Hampir semua laptop menggunakan 1080p sebagai resolusi native-nya. Oleh karena itu, 1080p masih menjadi yang terfavorit untuk nonton film, atau main game-game berat papan atas dengan grafik yang super realistis.

3. Resolusi QHD (2k)

   QHD atau Quad HD memiliki definisi empat kali lipat dibanding HD Standar. Itu berarti anda bisa memasukkan jumlah pixel empat biji layar HD kedalam satu layar QHD dengan ukuran sama. Resolusi pixel QHD adalah 2560 x 1440.

   Definisi seringkali disebut dengan angka terkecil dari suatu resolusi. HD sering disebut 720p, Full HD adalah 1080p. Meskipun begitu, di QHD, sebutan 2K datang dari angka pixel yang lebih besar, yaitu lebih besar dari 2000 pixel.

4. Resolusi Ultra HD (4k)

   4K adalah 4096 pixel, dan Ultra HD adalah 3840 pixel. Ultra HD adalah 3840 x 2160, sementara 4K adalah 4096 x 2160. Mereka biasanya disingkat menjadi 2160p berhubung perbedaan jumlah pixelnya tidak begitu besar.

   Belum ada persaingan yang ketat antar merk dalam merilis layar 4K. Ini kemungkinan besar disebabkan oleh konsumsi daya yang sangat besar pada layar 4K, ditambah lagi sekarang pilihan smartphone dengan baterai yang kuat semakin sedikit saja. Sebagian besar hp akan habis baterainya sebelum satu hari dalam penggunaan normal.

Konsep layout pada apps perangkat bergerak

- Relative Layout merupakan sebuah layout dimana posisi dari sebuah komponen dapat diatur terhadap komponen lainnya. Misalnya tombol “OK” posisinya berada dibawah “EditText”, kemudian tombol “cancel” posisinya berada di sebelah kanan tombol “OK” dan dibawah “EditText”. Intinya, saling berkaitan antara posisi satu tombol dengan yang lain.
- Linear Layout merupakan layout yang memberikan susunan tata letak komponen secara garis lurus baik vertikal maupun horizontal.

- Table Layout merupakan layout yang memberikan susunan tata letak komponen berdasarkan susunan tabel (baris dan kolom) mirip dengan struktur table pada HTML.
- Frame Layout merupakan layout yang memberikan susunan tata letak komponen yang bertumpuk.
- Absolute Layout merupakan layout yang memberikan susunan tata letak komponen berdasarkan posisi koordinat X dan Y. Pada versi Android terbaru, AbsoluteLayout Tidak digunakan lagi (deprecated).
- Scroll View, dalam pengembangan aplikasi android biasanya sering terkendala dengan ukuran tampilan layar. Konten yang ingin dimasukkan cukup banyak sehingga layar tidak dapat menampilkannya dalam satu layar. ScrollView digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Pasti sudah tidak asing lagikan dengan Scroll View ini?
- Kombinasi Layout, Beberapa layout yang telah dijelaskan sebelumnya juga dapat dikombinasikan. Kombinasi layout tersebut bertujuan agar antarmuka yang dibangun menjadi lebih bagus dan sesuai dengan keinginan. Kombinasi layout dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan antarmuka.

Konsep tipografi yang sesuai untuk desain grafis di perangkat bergerak

1. Roman

   Huruf di keluarga Roman memiliki ciri khas tersendiri yang muda dikenali. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan pada setiap garis di huruf – hurufnya. Semua huruf yang ada di bawah naungan kategori Roman memiliki ciri khas klasik, anggun, tegas, lemah gemulai dan feminim. Keluarga huruf Roman sudah ada sekitar abad 11 atau 12. Karena itu, huruf Roman merupakan salah satu kategori huruf yang paling tua. Jenis font yang ada di kategori huruf Roman antara lain Bodoni, Georgia, dan Times New Roman.

2. Egyptian

Huruf yang berada di bawah keluarga Egyptian memiliki ciri huruf seperti papan. Berbeda dengan kategori Roman yang memiliki tebal tipis di hurufnya, Egyptian memiliki ketebalan yang hampir sama di setiap hurufnya. Kesan yang ditimbulkan oleh jenis huruf Egyptianadalah kokoh, kuat, kekar, dan stabil. Jenis font yang ada di kategori Egyptian adalah Rockwell dan Typo Slab – Serif.

3. Sans Serif

   Huruf yang berada di bawah keluarga Sans Serif hampir mirip dengan huruf yang berada di bawah keluarga Roman, hanya saja jenis huruf ini tidak memiliki sirip di ujung. Ketebalan hurufnya pun tidak tebal tipis, melainkan solid. Kesan yang ditimbulkan jenis huruf ini adalah modern, kontemporer, dan efisien. Bisa dibilang huruf di kategori Sans Serif merupakan versi modern dari Roman. Jenis font yang ada di kategori Sans Serif adalah Arial, Century Gothic, Futura, Helvetica, Lucida Grande, Trebuchet MS, dan Verdana.

4. Script

   Sama seperti namanya, huruf yang berada di bawah kategori ini memiliki rupa layaknya tuliksan tangan. Tetapi bukan huruf cetak ya. Seperti tulisan tangan sambung yang dibuat dengan pena, kuas, atau pensil tajam. Biasanya huruf di bawah kategori ini memiliki ciri khas miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkan oleh kategori huruf ini adalah pribadi dan akrab. Jenis font yang ada di kategori ini adalah Freestyle Script dan French Script.

5. Miscellaneous

   Huruf yang berada di kategori ini tidak memiliki ciri khas atau rupa yang spesifik seperti 4 kategori lainnya. Huruf yang berada di bawah kategori ini biasanya merupakan pengembangan dari bentuk – bentuk yang sudah ada, hanya ditambahkan hiasan, ornament atau garis – garis dekoratif. Jenis font yang ada di

bawah kategori ini sangat banyak, antara lain Comic Sans MS, Joker, dan Magneto.

Format gambar yang dapat disisipkan dalam apps perangkat bergerak

1. JPG / JPEG (Joint Photographic Experts Assemble)

   JPG adalah jenis data yang dikembangkan oleh Joint Photographic Experts Assemble (JPEG) yang dijadikan standar untuk para fotografer profesional. Seperti metode yang digunakan oleh format ZIP yang digunakan untuk menemukan pengulangan (redundancy) dalam data untuk kemudian dikompresi, JPG mengompresi data gambar dengan cara mengurangi bagian-bagian dari gambar untuk memblok pixel dalam gambar tersebut. Kompresi JPG mempunyai kekurangan yang bersifat permanen, namun teknologi ini hanya digunakan untuk menyimpan data yang besar di media penyimpanan yang terbatas, bukan untuk manipulasi foto.

   JPG sudah digunakan dan menjadi standar gambar di internet karena ia bisa dikompresi hingga ukuran kecil. Data JPG tertentu bisa dikompres dengan rasio perbandingan 2:1 sampai paling tinggi 100:1, tergantung pengaturan yang anda berikan. Sewaktu koneksi internet yang tersedia di bumi ini masih berupa koneksi dial-up, JPG adalah satu-satunya jenis data yang bisa dikirimkan dan dilihat secara bebas.

2. GIF (Graphics Interchange Format)

   GIF, sama seperti JPG, adalah format gambar yang sudah cukup lama digunakan dan salah satu yang umum dipakai di internet. GIF adalah kepanjangan dari Graphics Interchange Format dan sama-sama memiliki kompresi seperti format gambar TIFF. Teknologi ini pernah kontroversial karena isu pemaksaan hak paten tapi akhirnya beres juga karena semua paten yang didaftarkan sudah habis masa aktifnya.

GIF secara alami adalah gambar dengan 8-bit warna, berarti mereka dibatasi oleh palet sebanyak 256 jenis warna, yang dapat dipilih dari model RGB dan disimpan ke Color Look Up Tablet (CLUT), atau sederhananya “Color Table“. Mereka itu sejatinya adalah palet warna standar, seperti palet “Web Safe“.

Selain bisa transparansi, GIF juga mendukung animasi gambar yang membatasi tiap form nya pada 256 warna standar. Dan karena sifatnya yang tidak pecah-pecah, GIF bisa digunakan untuk menjaga baris dalam tipografi tetap rapi, dan juga bentuk-bentuk geometri, tapi sebaiknya menggunakan format yang memang diperuntukkan untuk vektor grafis seperti SVG atau AI (Adobe Illustrator).

3. PNG (Portable Network Graphics)

   PNG adalah kepanjangan dari Portable Network Graphics atau bisa diplesetkan menjadi “PNG-Not-GIF“. Dikembangkan sebagai alternatif lain untuk GIF, yang menggunakan paten dari LZW–algoritma kompresi. PNG adalah format gambar yang sangat baik untuk grafis internet, karena mendukung transparansi didalam perambah (browser) dan memiliki keindahan tersendiri yang tidak bisa diberikan GIF atau bahkan JPG. Bisa disebut sebagai salah satu format yang merupakan gabungan dari format JPG dan GIF. Untuk tipe ini mampu untuk gradiasi warna.

   Karena sifat transparannya yang tidak pecah-pecah, PNG yang masuk kelas 24-bit ini cocok untuk membuat screenshoot. Ia bisa mereproduksi gambar desktop dari tiap piksel ke piksel secara detil. PNG juga mendukung kelas 8-bit seperti GIF, sekaligus 24-bit seperti JPG. Ia juga tidak pecah-pecah, bisa mengkompresi gambar dari proses fotografi tanpa banyak mengurangi kualitas gambarnya. Namun PNG cukup besar ukurannya diantara JPG dan GIF, serta tidak didukung oleh perambah / browser yang lama.

4. BMP (Bitmap)

   Bitmap adalah representasi dari citra grafis yang terdiri dari susunan titik (pixel) yang tersimpan di memori komputer. Nilai setiap titik diawali oleh satu bit data (untuk gambar hitam putih) atau lebih (untuk gambar berwarna). Kerapatan titik-

titik tersebut dinamakan resolusi, yang menunjukkan seberapa tajam gambar ini ditampilkan, ditunjukkan dengan jumlah baris dan kolom (contoh 1024×768).

Untuk menampilkan citra bitmap pada monitor atau mencetaknya pada printer, komputer menterjemahkan bitmap ini menjadi pixel (pada layar) atau titik tinta (pada printer). Beberapa format file bitmap yang populer adalah BMP, PCX dan TIFF.

5. TIFF (Tagged Image Format File)

   TIFF merupakan format gambar terbaik dengan pengertian bahwa semua data dan informasi (data RGB, data CMYK, dan lainnya) yang berkaitan dengan koreksi atau manipulasi terhadap gambar tersebut tidak hilang. Format TIFF biasa digunakan untuk kebutuhan pencetakan dengan kualitas gambar yang sangat tinggi sehingga ukuran berkas untuk format ini biasanya sangat besar, karena dalam file ini gambar tidak dikompresi. Format ini mampu menyimpan gambar dengan kualitas hingga 32 bit. Format berkas TIFF juga dapat digunakan untuk keperluan pertukaran antar platform (PC, Macintosh, dan Silicom Graphic). Format ini juga mudah digunakan untuk transfer antar program.

Konsep warna pada apps perangkat bergerak

Dalam pengolahan image, dikenal dua macam warna paling populer yang menjadi standar internasional, yaitu RGB dan CMYK.

1. RGB adalah singkatan dari Red-Green-Blue. 3 warna dasar yang dijadikan patokan warna secara universal (primary colors). Dengan basis RGB, seorang desainer bisa mengubah warna ke dalam kode-kode angka sehingga warna tersebut akan tampil universal. Dasar warna ini menjadi standar pasti dalam konteks profesional, seorang desainer tidak bisa mengatakan sebuah warna berdasar pertimbangan subektif, misal: biru muda menurut orang awam adalah birunya langit di siang yang cerah, hal ini bisa jadi berbeda bagi orang lain dengan pertimbangan yang lain pula.

Untuk menyamakan persepsi dalam definisi warna, perlu adanya standar internasional dalam konteks kerja profesional. Dengan standar RGB, seorang desainer dapat mengatakan warna dengan komposisi angka yang jelas, warna biru memiliki komposisi perpaduan antara unsur Red, Green, Blue dengan derajat angka untuk R : 115 – G : 221 – B : 240.

2. Standar warna internasional lainnya yang digunakan untuk dunia percetakan adalah CMYK yang merupakan Singkatan dari Cyan – Magenta – Yellow, dan K mewakili warna hitam. Seperti halnya RGB, CMYK menggunakan standardisasi warna dalam koordinat. Rangenya antara 0 – 100 sehingga kehadiran unsur K sangat menentukan. Berapapun koordinat CMY-nya, selama K- nya 100 maka warna tersebut akan jadi warna hitam. CMYK merupakan standar warna berbasis pigment-based, menyesuaikan diri dengan standar industri printing. Sampai saat ini dunia cetak- mencetak memakai 4 warna dasar dalam membuat warna apapun.

Konsep input pada apps perangkat bergerak

Input adalah semua data dan perintah yang dimasukkan ke dalam memori komputer untuk selanjutnya diproses lebih lanjut oleh prosesor. Sebuah perangkat input adalah komponen piranti keras yang memungkinkan user atau pengguna memasukkan data ke dalam komputer, atau bisa juga disebut sebagai unit luar yang digunakan untuk memasukkan data dari luar ke dalam mikroprosesor.

Input pada apps perangkat bergerak berarti memasukan gambar atau grafik yang telah kita buat untuk membuat rangkain gambar bergerak kedalam aplikasi pengolah animasi (gambar bergerak).

Disain grafis untuk apps perangkat bergerak yang sesuai dengan user experience dan user interface

- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign

- Adobe Illustrator
- Corel Draw

Perangkat lunak/fungsi/ fitur yang digunakan untuk membuat disain grafis pada apps perangkat bergerak

- Macromedia Flash
- Houdini Animation Software
- Power Animator
- Adobe Photoshop
- Blender
- Adobe Flash

BAB 8

Proses berpikir secara detail untuk kasus pemodelan disain grafis yang diperlukan dalam memperindah tampilan aplikasi perangkat bergerak

Jaman sekarang telah banyak kita temui desain grafis dengan berbagai macam bentuk dan animasi yang di hasilkan dari pemodelan desain grafis. Salah satunya adalah animasi bergerak, tak di sangka hal ini sangat menarik minat orang untuk mengetahui, mengenal, bahkan ingin membuat sendiri animasi bergerak tersebut, namun dalam kenyataanya membuat animasi bergerak tak semudah menikmatinya saja butuh banyak pengetahuan, skill serta inovatif dalam pembuatan animasi bergerak tersebut. Contoh masalah tersebut adalah saat mendesain awal animasi kemudian tingkat ketajaman warna dari animasi tersebut serta kesempurnaan dari hasil yang akan di dapat dari animasi bergerak yang kita buat

Pemecahan masalah/ kasus secara detail

Dalam hal ini ada banyak sekali pemecahan masalah yang dapat kita tempuh untuk menyelesaikan masalah yang kita miliki saat membuat suatu animasi bergerak. Salah satunya adalah memilih software yang tepat untuk mendukung kita dalam membuat animasi bergerak yang akan kiat buat, kemudian membuat desain awal yang

sesuai selera, aturan dan tata tertib yang ada dalam membuat suatu animasi bergerak. Dan yang terakhir adalah memiliki pengetahuan yang luas untuk dapat mengkombinasikan berbagai ide yang kita miliki yang dimana dapat membantu kita dalam membuat suatu animasi bergerak sesuai ekspektasi dan keinginan kita.

BAB 9-10

Perangkat lunak disain grafis yang diperlukan dalam memperindah tampilan aplikasi perangkat lunak bergerak

Adobe Photoshop

Adobe Photoshop merupakan salah satu software desain grafis paling populer saat ini. Meskipun sebenarnya software ini secara khusus dirancang untuk memanipulasi objek atau gambar dan biasa digunakan oleh para fotografer untuk mengedit foto hasil jepretannya agar terlihat lebih menarik.

Namun, Adobe Photoshop juga sangat bisa diandalkan untuk kebutuhan desain grafis seperti membuat banner, desain logo, tipografi, dan kebutuhan desain lainnya.

GIMP

Bagi sebagian orang, GIMP seringkali disebut sebagai alternatif dari Photoshop. Selain gratis, software GIMP juga bersifat open source, yaitu dapat dikembangkan oleh siapa pun.

Software ini dianggap sebagai salah satu software desain grafis terbaik karena fiturnya yang lengkap dan mudah digunakan bahkan untuk pemula.

Kelebihan utama GIMP adalah tampilannya yang cerah dan modern. Tentunya, karakteristik ini sangat cocok untuk para desainer muda.

Adobe Illustrator

Memang banyak sekali software hasil buatan adobe yang sangat mudah penggunaannya dalam hal desain grafis. Untuk software ini, keunggulannya dibanding keluaran adobe lainya adalah untuk membuat vektor. Tak jarang dari kita jika mengunduh hasil vector dibeberapa situs, akan mendapati file yang memiliki format .AI, karena memang rata rata mereka para pembuat desain lebih nyaman dan puas jika menggunakan Adobe Illustrator.

Inkscape

Software ini merupakan perangkat lunak editor gambar vektor yang bersifat perangkat lunak bebas di bawah lisensi GNU GPL. Keunggulan softarware ini tentunya mudah digunakan, banyak pilihan warna, file software tersebut ringan, dan juga hasilnya bisa dilihat di browser juga, serta memiliki fitur backup otomatis jika software tersebut not responding. Selain itu ada banyak sekali keunggulan dari software tersebut

CorelDraw

Corel Draw adalah sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis vektor. Program ini dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan software yang berkantor pusat di Ottawa, Kanada. Corel draw memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak digunakan pada pekerjaan dalam bidang publikasi atau percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.

BAB 12

Ragam layout pada web

1. Static

   Layout static pada web desain memiliki ukuran tetap pada semua resolusi browser. Lebar layout static ini menggunakan satuan pixel (px) sehingga akan menghasilkan layout yang statis.

   Contoh layout static: Facebook, Twitter.

2. Fluid

Layout fluid memiliki kemampuan untuk menyesuaikan lebar layout sesuai dengan resolusi browser. Hal tersebut terjadi karena lebar layout menggunakan satuan percent (%) sehingga lebar layout akan mengikuti resolusi browser saat dikecilkan atau dibesarkan (resize).

Contoh layout fluid: gmail, yahoo mail.

3. Responsive

   Layout responsive memiliki kemampuan untuk berganti layout pada resolusi tertentu. Layout bisa berganti ini berkat kehadiran CSS3 dengan sintax media queries nya. Kalo di pemrograman fungsinya mirip ‘if‘, tapi ini di css. Jadi sebuah web bisa memiliki tampilan berbeda saat dibuka dengan pc, tablet atau smartphone

4. Responsive-fluid

   Layout responsive-fluid merupakan gabungan antara responsive dengan fluid sehingga lebar layout akan mennyesuaikan resolusi dan akan berganti layout pada resolusi tertentu. Layout ini menggunakan media queries dan satuan percent (%) untuk ukuran.

   Contoh layoutresponsive-fluid: forefathersgroup.com

5. Horizontal Scrolling

   Layout horizontal scrolling adalah dengan menata content web kesamping, sehingga untuk melihat content web tersebut menggunakan scroll horizontal.

   Contoh layout horizontal scrolling: deanoakley.com

6. Parallax Scrolling

   Layout parallax scrolling menggunakan beberapa layer dan setiap layer memiliki kecepatan perpindahan yang berbeda-beda saat di scroll sehingga menimbulkan efek yang menarik.

   Contoh parallax scrolling: ascensionlatorre.com

BAB 13

Pemodelan Desain Grafis Yang Diperlukan Dalam Memperindah Tampilan Web

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada desain website, diantaranya adalah:

Penggunaan warna yang tepat

Warna sangat berpengaruh dalam sebuah desain. Seperti yang telah kita ketahui, masing masing warna memiliki karakter tersendiri, dan mecerminkan suasana tertentu. Skema warna (kombinasi warna) dalam desain harus bisa mewakili karakter yang diinginkan. Tetapi perlu diingat, kombinasi warna yang berlebihan akan mengalihkan pengunjung dari konten website.

Teks yang mudah dibaca

Teks harus mudah dibaca, hal ini bisa dicapai dengan mengatur kontras warna teks dengan background. Selain itu penggunaan font yang tepat juga perlu diperhatikan, jenis font, ukuran font, style dan konsistensinya dalam desain. Selain itu pengaturan paragraf dan jarak antara teks dengan elemen lain juga perlu diperhatikan. Whitespace atau ruang kosong antar elemen harus harmonis. Semua hal tersebut bertujuan supaya Teks mudah dibaca.

Desain visual yang harmonis

Image atau gambar secara visual merupakan unsur atau elemen utama dalam desain. Image bisa digunakan sebai pemanis, atau penyeimbang atau point of interest. Sebaiknya pemilihan image sesuai dengan keseluruhan tema dan karakter desain website. Komposisi image dengan elemen lain juga harus sesuai, adakalanya sebuah website membutuhkan image yang besar (hampir fullscreen) untuk memberi kesan tertentu, dan dikombinasi dengan teks yang lebih kecil porsinya, ada pula website dengan

komposisi teks yang lebih banyak dan image hanya sebagai unsur tambahan. Komposisi antara image dengan teks tergantung dari tema dan karakter yang ingin dibangun.

Yang penting harus bijaksana dalam memilih, menempatkan, dan mengkomposisi image, dan yang tidak kalah penting adalah kualitas image itu sendiri. Hal lain yang harus menjadi pertimbangan adalah besarnya file. Kecepatan load sebuah halaman website sebagian besar ditentukan oleh besarnya ukuran file, terutama image, apalagi bagi kita di Indonesia yang kecepatan akses internetnya sebagian besar dibawah rata-rata.

Layout yang Simpel

Layout atau tataletak desain diusahakan sesederhana mungkin, minimalisir elemen-elemen yang tidak penting, maksimalkan whitespace (jarak antar elemen). Website dengan layout yang baik, mudah untuk dijelajahi, pengunjung mudah untuk menemukan sesuatu, dan dengan cepat menemukan apa yang dicarinya.

Layout yang berantakan membuat pengunjung kesulitan dan membutuhkan waktu lebih lama untuk menemukan sesuatu. Penempatan yang tidak sesuai, point of interest yang menyesatkan, dan urutan tata letak yang acak, sangat tidak menguntungkan.

Alur yang mudah dimengerti

Layout desain website harus bisa menuntun pengunjung dan mengarahkan mereka ke sesuatu yang kita inginkan, jadi kitalah yang menuntun alur perhatian pengunjung dari titik a, ke titik b, ke titik C, dan seterusnya, sehingga tujuan kita dan misi dari website bisa dicerna dengan baik oleh pengunjung. Hal ini tidaklah mudah, berbeda dengan media lain seperti televisi, dan koran, audience dalam kendali pemberi informasi, mereka menerima apa adanya dan pasif, dan tidak melakukan tindakan aktif untuk memilah. Sedangkan pada website, pengunjung memiliki kendali penuh, mereka aktif, dan oleh karena itu alur dari desain website harus jelas dan mudah dipahami agar pengunjung tidak frustasi menemukan apa yang mereka inginkan.

Menu Navigasi yang jelas

Salah satu elemen penting yang juga wajib diperhatikan adalah navigasi atau menu. Menu navigasi adalah satu-satunya cara pengunjung berinteraksi dengan website. Ada banyak cara dan banyak desain menu navigasi, tetapi yang tidak boleh dilupakan adalah fungsi utamanya, sebagai alat interaksi pengunjung dengan website.

Website bisa saja mempunyai beberapa menu/navigasi, bisa diatas pada header, atau pada sidebar, maupun dibawah pada footer. Tidak ada rumus yang mengharuskan dimana kita menempatkan menu, yang penting harus menyatu dengan alur dan layout desain sebuah website.

Ada dua hal penting yang membuat website Anda menjadi sukses dan mampu mendapatkan trafik dalam jumlah tinggi: konten berkualitas dan desain yang unik serta menarik. Desain website yang tidak rapi dan berantakan memengaruhi kesempatan konten dibaca oleh pengunjung situs. Pastinya mereka tidak akan melanjutkan membaca konten jika desain web yang Anda buat ‘merusak’ pandangan mata. Kalau sudah begini, jumlah pengunjung yang mengakses web Anda akan berkurang. Oleh karena itu, Anda harus berhati-hati dalam mengatur tata letak website. Carilah informasi sebanyak mungkin tentang cara desain web guna membantu Anda dalam menemukan *style* yang tepat.

Di artikel ini kami akan membahas **cara mendesain website** dari nol. Ada enam langkah yang wajib dilakukan, yakni:

1. Mencari web hosting yang tepat dan andal.
2. Memilih platform untuk membuat website.
3. Menginstall tool yang dibutuhkan untuk mengonlinekan website.
4. Membuat mockup untuk desain website.
5. Membuat prototipe desain.
6. Mengecek apakah desain terlihat bagus di perangkat mobile.

Meskipun masih pemula, Anda tetap bisa membuat website dengan desain yang menarik dan menakjubkan. Cukup simak tutorial cara mendesain web ini sampai selesai.

Langkah 1: Mencari Web Hosting yang Tepat dan Andal

Sebelum membahas cara mendesain website lebih lanjut, ada hal paling penting yang tidak boleh dilewatkan. Carilah web hosting berkualitas untuk mengonlinekan website Anda.

Kebiasaan kita adalah memilih sesuatu berdasarkan harga. Mana yang paling murah, itulah yang punya ‘banyak penggemar’, dan ini juga berlaku ketika kita memilih hosting. Sayangnya, tindakan ini salah besar. Provider web hosting A belum tentu menyediakan layanan atau fitur yang sama dengan provider web hosting B. Jadi, kami sarankan agar Anda melakukan riset singkat hingga menemukan web hosting yang tepat untuk membuat dan mengonlinekan website.

Berikut beberapa hal yang harus Anda perhatikan pada saat memilih provider hosting:

- Memiliki layanan bantuan pelanggan yang cepat tanggap.
- Menawarkan performa tingkat tinggi untuk setiap website yang dibuat di layanan hostingnya.
- Menyediakan fitur tambahan untuk memudahkan Anda dalam membuat website, misalnya backup otomatis.
- Memiliki panduan, artikel, serta knowledge base (pengetahuan dasar) yang memuat pertanyaan dan jawaban teknis sehingga Anda bisa dengan cepat menemukan informasi yang dibutuhkan.
- Kompatibel dengan platform yang akan Anda gunakan untuk membuat website.

Hampir sebagian besar provider web hosting mengklaim memiliki semua kriteria di atas. Anda bebas memilih dan menentukan penyedia hosting yang akan digunakan. Baca juga review atau ulasan yang ditulis oleh para penggunanya baik di blog maupun komunitas forum. Di Hostinger, Anda akan menemukan paket hosting yang menawarkan berbagai fitur serta layanan yang canggih dan berkualitas dengan harga terjangkau:



Apabila membeli paket hosting Bisnis dan Premium, maka saat itu juga Anda akan mendapatkan domain gratis. Syaratnya mudah, belilah salah satu paket hosting tersebut dengan durasi 12 bulan (atau kelipatannya). Jangan lupa selesaikan prosesnya hingga checkout, ya!

Langkah 2: Memilih Platform untuk Membuat Website

Setelah mendapatkan layanan hosting yang diinginkan, langkah selanjutnya adalah memilih platform untuk membuat website. Sebenarnya, Anda bisa membuat website dengan menerapkan *coding*. Hanya saja, metode ini terdengar sulit bagi para pemula. Metode pembuatan website dengan menerapkan berbagai ragam coding atau bahasa pemrograman hanya untuk para developer yang sudah berpengalaman.

Jika mengikuti blog kami dari awal, pasti Anda sudah paham bahwa kami sering menyebutkan Sistem Manajemen Konten (CMS) sebagai salah satu platform terbaik untuk membuat dan mengonlinekan website. Tool ini memungkinkan Anda untuk membuat website dengan tampilan profesional serta mengelola sejumlah konten. Kedengarannya rumit, tapi tool ini benar-benar *beginner-friendly* alias mudah digunakan oleh para pemula di bidang pengembangan website.

Ada banyak pilihan CMS yang bisa Anda pilih, misalnya WordPress:

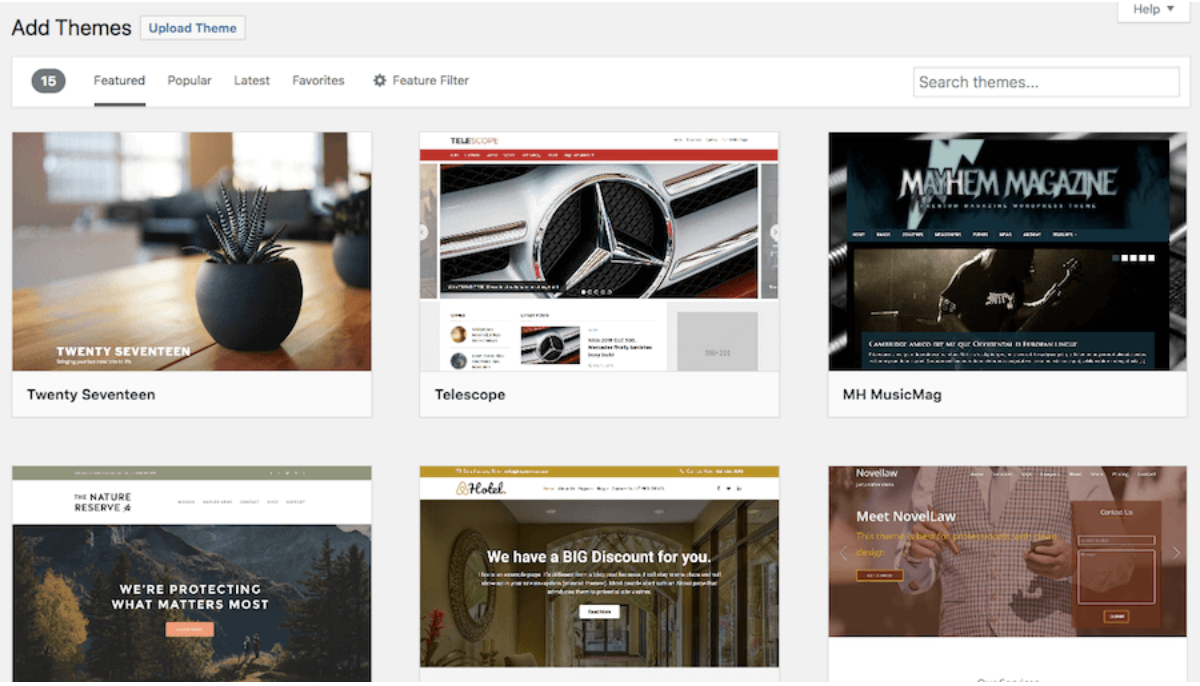


Platform ini menjadi ‘rumah’ bagi lebih dari 30% website. Sungguh suatu bukti yang bisa mengklaim bahwa WordPress akan membantu Anda dalam meraih kesuksesan online. Selain menawarkan kemudahan dalam penggunaan, WordPress juga menyediakan sejumlah opsi kustomisasi berkat adanya sistem plugin dan tema.

Langkah 3: Menginstall Tool yang Dibutuhkan

Setelah install WordPress, Anda juga wajib mengaktifkan tool tambahan yang dibutuhkan untuk desain web. Hal pertama dan paling utama, Anda memerlukan tema yang sesuai dengan *style* website yang sudah dikonsepkan sebelumnya.

WordPress memiliki ribuan tema sehingga Anda tidak akan kehabisan pilihan. Jika ini pertama kalinya menggunakan WordPress, kami sarankan agar Anda memilih tema gratis untuk membiasakan diri dengan platform ini. Kunjungi repositori resmi WordPress.org untuk memilih tema gratis terbaik:



Supaya Anda tidak ‘tersesat’ dan akhirnya menginstall tema yang salah, sebaiknya baca terlebih dulu berbagai ulasan atau review dari user dan cek apakah tema tersebut selalu diupdate. Jangan memilih tema yang terlalu banyak menuai review negatif dan sama sekali atau jarang diperbarui. Bersikeras memakai tema yang tidak memenuhi kriteria hanya akan membuat Anda sakit kepala. Jika sudah menemukan tema yang tepat, segera install dan aktifkan.

Install pula plugin WordPress page builder. Dengan plugin ini, Anda bisa lebih mudah desain website. WordPress memang menawarkan kemudahan penggunaan, tapi dari segi cara mendesain web, dibutuhkan keahlian dan kreativitas. Menginstall dan mengaktifkan plugin website builder memberikan Anda kesempatan untuk memodifikasi tampilan web.

Langkah 4: Membuat Mockup untuk Desain Website

Sampai di sini, Anda sudah punya website berbasis WordPress, tema yang diaktifkan, dan plugin page builder yang siap dijalankan. Sekarang siapkan kertas dan

pensil atau pulpen (yap, kita akan menggunakan cara tradisional). Anda akan buat sketsa tampilan website yang diinginkan. Pembuatan sketsa inilah yang kemudian disebut sebagai mockup.

Anda tidak harus sebegitu detailnya untuk membuat mockup desain web. Cukup masukkan semua elemen yang ingin Anda tampilkan ke website. Tentu saja Anda bisa menambahkan sebanyak mungkin detail elemen yang diinginkan. Nantinya mockup akan berperan sebagai referensi visual ketika Anda mulai desain website di WordPress.

Buatlah mockup di komputer jika Anda lebih suka sketsa digital alih-alih menggoreskan pensil di atas kertas. Sayangnya membuat mockup di komputer tidak semudah yang dibayangkan. Ada berbagai proses yang harus dilalui dan tidak bisa dilakukan hanya dalam waktu semenit.

Silakan edit dan revisi mockup desain website berulang-ulang kali sampai akhirnya Anda *sreg* dengan tata letak dan tampilan.

Langkah 5: Membuat dan Mempertajam Prototipe Desain

Jika sudah selesai dengan mockup desain web, maka langkah selanjutnya adalah ‘memindahkannya’ ke dalam bentuk digital. Dengan kata lain, Anda akan melakukan prototipe desain website.

Buka website builder yang telah diinstall dan diaktifkan dengan menggunakan editor WordPress. Tambahkan elemen yang Anda inginkan ke halaman website dan mulailah mengaturnya seperti yang telah dibuat di mockup sebelumnya.

Proses prototipe desain tergantung dari jenis plugin yang diinstall. Akan ada berbagai detail di sana, tapi jangan terlalu dipikirkan, misalnya memilih warna atau ukuran font yang hendak digunakan. Setelah prototipe ini selesai, Anda bahkan masih punya waktu untuk mengatur hal-hal tersebut.

Hal terpenting yang sebaiknya dilakukan sekarang adalah menyelesaikan prototipe website, yang di dalamnya memuat semua elemen yang telah Anda rencanakan sebelumnya di mockup. Dengan prototipe, Anda bisa mengetahui mana layout yang tepat

dan mana layout yang tidak perlu dimasukkan serta membuat beberapa perubahan untuk memperbaiki desain website. Poin inilah yang harus Anda perhatikan dengan saksama.

Ketika ditransisikan ke prototipe, terkadang Anda akan sedikit ‘melenceng’ dari mockup yang asli. Sebenarnya, ini hal yang wajar. Bahkan Anda membutuhkan waktu yang tak sedikit untuk desain web, tergantung pada seberapa perfeksionisnya Anda. Anda diberikan beragam elemen untuk dikustomisasikan serta opsi layout untuk digunakan. Jadi, tidak perlu terburu-buru.

Kami tekankan sekali lagi bahwa untuk saat ini Anda tidak perlu khawatir dengan teks website dan tipe konten lainnya. Jika ingin proses prototipe dilakukan lebih cepat, silakan gunakan text placeholders dan stock images. Apabila layout sudah selesai diatur dan hal lain yang diinginkan telah dimanajemen sesuai dengan keinginan, maka itulah saatnya Anda menggantikan prototipe dengan konten yang hendak digunakan.

Langkah 6: Mengecek Apakah Desain Website Terlihat Bagus di Perangkat Mobile

Anda sudah mempelajari cara desain web. Langkah terakhir, mengecek apakah tampilan desain sudah terlihat bagus dan berfungsi sebagaimana mestinya di perangkat mobile atau belum.

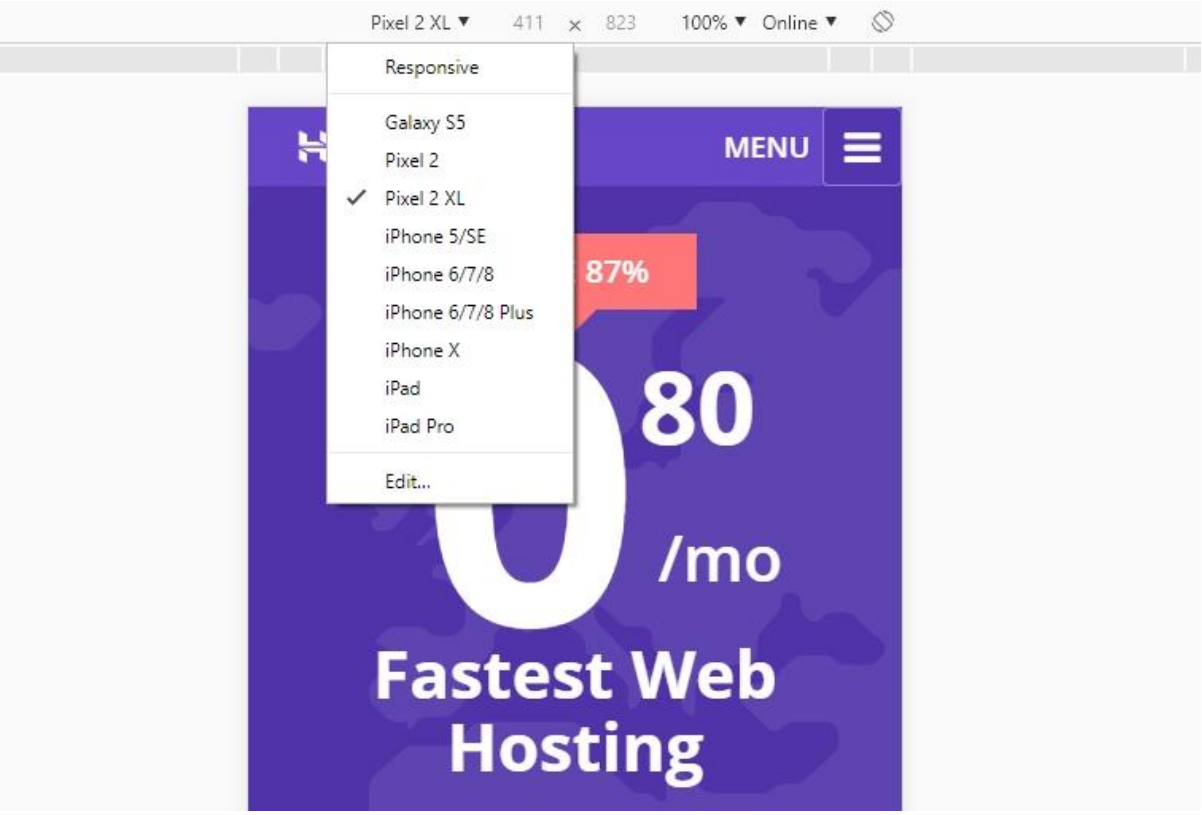
Belakangan ini *mobile traffic* memberi pengaruh dan dampak yang sangat signifikan. Karena itulah, Anda harus memastikan bahwa desain web terlihat mulus bahkan dalam resolusi rendah sekalipun. Apabila seseorang membuka website Anda melalui smartphone tapi sedetik kemudian hanya tampilan rusak yang didapat, maka besar kemungkinan dia tidak akan pernah kembali lagi. Keadaan ini hanya mengakibatkan meningginya *bounce rate*, sesuatu yang sebaiknya harus Anda hindari.

Untungnya, beberapa page builder WordPress (termasuk Beaver Builder) *mobile-friendly*. Ini berarti desain website yang Anda buat dengan menggunakan plugin tersebut akan terlihat *ciamik* di perangkat mobile.

Meski telah menggunakan plugin yang *mobile-friendly*, sebaiknya tetap lakukan pengecekan mengenai tampilan website di perangkat mobile. Ada banyak cara atau

metode pengecekan. Misalnya, coba akses website Anda melalui smartphone atau perangkat mobile lainnya. Cara lain yang bisa dicoba adalah dengan menggunakan Chrome's Dev Tools, tool yang memungkinkan Anda untuk memvisualisasikan website di berbagai resolusi.

Untuk menggunakan dev tool browser, hal pertama yang harus dilakukan adalah akses website Anda dan klik di area mana saja, kemudian pilih **Inspect**. Lihat bagian atas layar. Ada beberapa kolom (*field*) di mana Anda bisa menentukan resolusi. Dengan pilihan resolusi inilah Anda bisa melihat bagaimana tampilan website:



Kami sarankan untuk mencoba semua pilihan resolusi yang disediakan. Dengan begini, Anda bisa tahu di resolusi berapa desain web Anda tidak tampil dengan baik. Jika ada masalah atau error, kembali ke prototipe dan gunakan website builder untuk mengubah atau memperbaikinya. Apabila sudah tidak ada lagi error, website siap dionlinekan.

Kesimpulan

Untuk menarik trafik yang tinggi, Anda harus membuat desain website yang menarik serta profesional. Dengan desain web yang apik, orang-orang akan lebih betah dalam membaca konten yang Anda sediakan. Tak jarang konversi pun akan naik.

Anda tidak perlu menjadi developer untuk membuat tampilan yang cantik. Cari saja informasi sebanyak mungkin tentang cara mendesain web. Banyak tutorial (termasuk artikel ini) yang menyampaikan langkah serta cara mendesain website hingga detailnya. Berlatihlah dengan mengikuti langkah-langkah yang ada pada panduan tersebut. Dalam beberapa saat, website dengan desain yang menarik berhasil Anda wujudkan.

BAB 14-15

PERANGKAT LUNAK DESAIN GRAFIS YANG DIPERLUKAN DALAM MEMPERINDAH TAMPILAN WEB

Software Untuk Membuat Website

Era digital ini membiasakan kita untuk selalu terhubung dengan yang namanya internet. Internet inilah yang menjadi pintu pertama kita menjelajahi dunia maya, banyak yang bisa kita jelajahi di dunia maya salah satunya adalah berselancar di website. Website itu sendiri identik dengan halaman di internet yang menampilkan informasi yang memang betul-betul dibutuhkan oleh para pengunjung atau bisa juga disebut para pembaca. Jadi, apabila diibaratkan, website itu bisa berupa sebuah wadah yang menyajikan beragam ilmu-ilmu yang hanyalah tinggal kita ambil (akses) dan mulai kita baca.

Banyaknya website yang beredar ini menjadi pekuang bagi para web designer, tapi tahukan Anda bahwa sesungguhnya Anda juga bisa membuat website sendiri dengan menggunakan software pendukung. Dibawah ini sudah kami rangkum beberapa software untuk membuat website yang bisa Anda gunakan untuk membuat sebuah website.

1. Web Builder Visual (Wysiwyg editor)

Software yang satu ini bisa dimanfaatkan untuk menyunting website secara visual. Aplikasi dengan basis Wysiwyg editor ini Anda dapat merancang website dengan praktis dan mudah. Sehingga tidak memerlukan pengetahuan mendasar tentang pemrograman sebuah website.

Dengan memanfaatkan Web Builder Visual ini, Anda bisa menciptakan sebuah website yang sangat profesional dengan mudah hanya dalam beberapa wakt saja. Jadi, bagi pemula yang belum mengetahui banyak tentang pemrograman website bisa mencoba memanfaatkan Web Builder Visual ini.

2. Dreamweaver

Software untuk pembuatan website lainnya adalah dreamweaver. Software ini bisa Anda manfaatkan untuk pembuatan website, baik website yang sederhana hingga website profesional. Untuk memanfaatkan software ini kita bisa mencoba salah satu dari jenis dreamweaver, yakni macromedia dan adobe.

3. Notepad

Bagi pemula memang sangat cocok untuk memanfaatkan aplikasi notepad ini untuk merancang dan membuat sebuah website. Notepad sendiri adalah aplikasi editor teks yang biasanya digunakan untuk CSS, PHP, HTML dan lain sebagainya. Selain itu, memanfaatkan aplikasi pembuat website ini tergolong lebih ringan dibandingkan aplikasi lainnya.

4. CoffeeCup HTML Editor

Aplikasi pembuat website secara gratis lainnya adalah CoffeeCup HTML Editor. Namun untuk versi gratisnya sendiri tidak memiliki beberapa fitur, seperti Image Mapper, Visual Editor, Website Color Schemer dan CSS Menu Designer. Akan tetapi, Anda dapat

membuat tampilan sebuah blog yang menarik dengan memanfaatkan aplikasi CoffeeCup HTML Editor ini.

5. WordPress

Software lainnya yang bisa Anda manfaatkan untuk membuat sebuah website adalah WordPress. Seperti kita ketahui, wordpress memiliki 2 jenis yaitu wordpress instan dan wordpress install / CMS. WordPress instan bisa kita manfaatkan untuk membuat blog langsung dari situs wordpressnya itu sendiri dengan cara mendaftarkan akun Anda di sana. Sedangkan wordpress install sendiri bisa dimanfaatkan untuk membuat sebuah website dengan cara mengunduh aplikasinya terlebih dahulu lalu menginstalnya dan mulai merancang website.

6. PageBreeze

Software ini adalah software editor HTML yang menekankan kesederhanaan dalam pembuatannya. Kesederhanaan disini berarti aplikasi ini lumayan agak mudah untuk dijalannkan. Software ini gratis dengan ukuran file 8 Mb. Keunggulan software membuat website ini adalah support untuk jenis HTML baru. Terdapat pemilahan antara berbagai tag dalam kode html. Terhubung otomatis dengan ratusan template gratis yang dapat digunakan. Untuk menggunakannya hanya dengan sistem operasi windows 32 maupun 64-bit.

7. Bluefish Editor

Bluefish hadir sebagai alat yang kuat untuk digunakan oleh programer dan webdevelovers. Selain sebagai alat tulis untuk mendesign website. BlueFish juga dapat berguna sebagai tempat penulisna bahasa pemograman yang lain. Oleh karena itu BlueFish mendukung berbagai bahasa pemograman dan bahasa makrup. Software ini dapat berjalan diberbagai sistem operasi, seperti Linux, Windows, MAC OS, FreeBSD, Solaris dan OpenBSD.

8. KompoZer

KompoZer adalah sebuah aplikasi untuk membuat dan mendesign web dengan mengkombinasikan menajemen file dan memenuhi kriteria WYSIWYG untuk mengedit halaman web. Untuk menggunakannya tidak perlu mengetahui banyak tentang HTML dan web coding. Cukup menggembirakan karena kebanyakan orang ingin membuat web tapi tidak banyak mengetahui HTML secara banyak. Ringkasan tentang fitur yaitu terdapat FTP situs manager, Tab, CSS editor, tollbar, markup cleaner, resize tabel dan lain-lain.

Sumber referensi :

https://zichado.wordpress.com/2016/02/16/sejarah-design-grafis/

https://ilmumendesain.blogspot.com/p/sejarah-dan-perkembangan-desain-grafis.html

http://yeftahblog.blogspot.com/2012/10/sejarah-perkembangan-desain-grafis.html

https://www.quipper.com/id/blog/quipper-campus/career/10-profesi-lulusan-desain/

https://raafirez.blogspot.com/2016/09/elemen-desain-grafis-prinsip-desain.html

https://yassirnurpatiaguna1.blogspot.com/2018/10/implementasi-desain-grafis.html

https://jobhun.id/memahami-tugas-dan-tanggung-jawab-desainer-grafis/

http://bilaartdesain88.blogspot.com/2011/02/bab-ii-landasan-konseptual-perancangan.html

https://ruanglaptop.com/penjelasan-berbagai-resolusi-layar/

http://androidnajwa.blogspot.com/2015/08/mengenal-layout-di-android-lengkap.html

https://klikhost.com/perbedaan-ekstensi-gambar-jpg-gif-png-bmp-dan-tiff/

https://www.belajar-komputer-mu.com/2012/09/pengertian-dan-kegunaan-program-corel-draw.html

https://dewailmu.id/software-desain-grafis-untuk-pc/

https://fastwork.id/blog/software-desain-grafis/